

Lune du chaos

{3}{R}



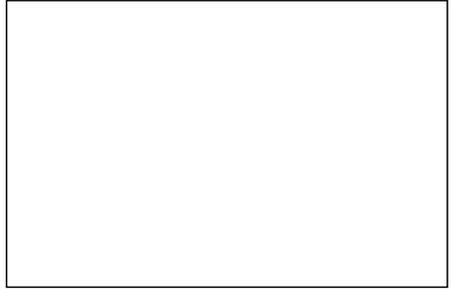
Enchantement

Au début de chaque entretien, comptez le nombre de permanents. Si le nombre est impair, jusqu'à la fin du tour, les créatures rouges gagnent +1/+1 et à chaque fois qu'un joueur engage une montagne pour du mana, ce joueur ajoute {R}. Si le nombre est pair, jusqu'à la fin du tour, les créatures rouges gagnent -1/-1 et à chaque fois qu'un joueur engage une montagne pour du mana, cette montagne produit du mana incolore à la place de n'importe quel autre type.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lune du chaos

{3}{R}



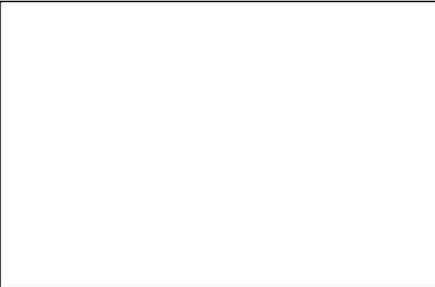
Enchantement

Au début de chaque entretien, comptez le nombre de permanents. Si le nombre est impair, jusqu'à la fin du tour, les créatures rouges gagnent +1/+1 et à chaque fois qu'un joueur engage une montagne pour du mana, ce joueur ajoute {R}. Si le nombre est pair, jusqu'à la fin du tour, les créatures rouges gagnent -1/-1 et à chaque fois qu'un joueur engage une montagne pour du mana, cette montagne produit du mana incolore à la place de n'importe quel autre type.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lune du chaos

{3}{R}



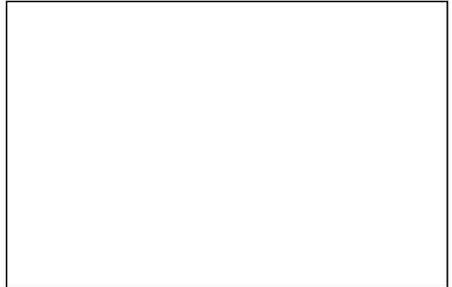
Enchantement

Au début de chaque entretien, comptez le nombre de permanents. Si le nombre est impair, jusqu'à la fin du tour, les créatures rouges gagnent +1/+1 et à chaque fois qu'un joueur engage une montagne pour du mana, ce joueur ajoute {R}. Si le nombre est pair, jusqu'à la fin du tour, les créatures rouges gagnent -1/-1 et à chaque fois qu'un joueur engage une montagne pour du mana, cette montagne produit du mana incolore à la place de n'importe quel autre type.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lune du chaos

{3}{R}



Enchantement

Au début de chaque entretien, comptez le nombre de permanents. Si le nombre est impair, jusqu'à la fin du tour, les créatures rouges gagnent +1/+1 et à chaque fois qu'un joueur engage une montagne pour du mana, ce joueur ajoute {R}. Si le nombre est pair, jusqu'à la fin du tour, les créatures rouges gagnent -1/-1 et à chaque fois qu'un joueur engage une montagne pour du mana, cette montagne produit du mana incolore à la place de n'importe quel autre type.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast